8+

JEU ÉLECTRONIQUE MULTIJOUEUR

INTRODUCTION ET INSTALLATION DU JEU

Découvrez lequel d'entre vous est l'élève le plus intelligent avec ce jeu électronique conçu d'après le jeu télévisé populaire Are you Smarter than a 5th Grader? Jouez seul ou jusqu'à 4 joueurs, ou encore en équipes!

COMPREND

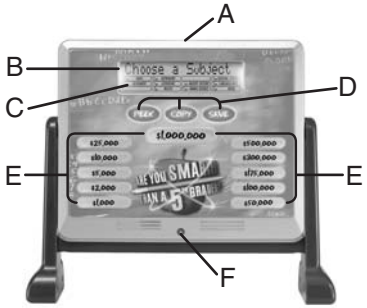
1 tableau
1 télécommande en forme de brosse à tableau
1 livret d'instructions

INSTALLATION DU JEU

Retirez le tableau et la brosse de la boîte et placez-les sur une table. Insérez 3 piles AA dans le tableau et 2 piles AAA dans la brosse (voir la section Installation des piles pour en savoir plus). Glissez l'interrupteur sur le haut du tableau en position ON. La télécommande n'est pas dotée d'un interrupteur.

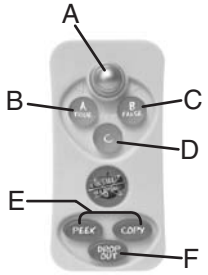
DESCRIPTION DU JEU

TABLEAU



A. INTERRUPTEUR: allume ou éteint le jeu
B. ÉCRAN: les questions, les commentaires et les réponses défilent sur cet écran.
C. BOÎTE DES MATIÈRES: affiche 10 matières par partie.
D. PEEK, COPY ET SAVE: les témoins lumineux indiquent quelle fonction est encore possible.
E. ARGENT: les témoins lumineux indiquent combien d'argent le joueur a gagné ainsi que la question à laquelle il est rendu.
F. CAPTEUR INFRAROUGE: reçoit les signaux de la télécommande.

BROSSE



A. BOUTON DE VERROUILLAGE: vous devez appuyer sur ce bouton pour confirmer vos choix et pour verrouiller vos réponses.
B. A/TRUE/Déplacement à gauche (◁): appuyez sur ce bouton pour choisir A ou Vrai (TRUE). Ce bouton peut également déplacer le curseur vers la gauche quand vous choisissez une matière ou quand vous changez les réglages du jeu.
C. B/FALSE/Déplacement à droite (▷): appuyez sur ce bouton pour choisir B ou Faux (FALSE). Ce bouton peut également déplacer le curseur vers la droite quand vous choisissez une matière ou quand vous changez les réglages du jeu.
D. C/Réglages (SET): appuyez sur ce bouton pour choisir C. Gardez ce bouton enfoncé pendant 2 secondes pour entrer dans le menu des réglages. Appuyez encore sur C pour sortir du menu des réglages.
E. PEEK ET COPY: appuyez sur ces boutons pour utiliser les fonctions PEEK et COPY.
F. DROP OUT: appuyez sur ce bouton pour abandonner la partie avec l'argent que vous avez pu accumuler.

DÉROULEMENT DU JEU

OBJECTIF

Battez-vous à 2, 3 ou 4 joueurs ou équipes pour découvrir lequel d'entre vous est l'élève le plus intelligent!

Quand vous jouez seul, vous devez répondre à des questions de 1re à 5e année pour gagner jusqu'à 1 million de dollars.

Quand vous jouez en mode multijoueur, les joueurs ou équipes s'affrontent et celui ou celle qui gagne le plus d'argent remporte la partie. Les joueurs ou équipes choisissent à tour de rôle une matière et répondent à une question pour passer à la prochaine manche. Tout comme dans le jeu télévisé, les joueurs ou équipes peuvent demander de l'aide à des camarades de classe s'ils ou si elles ne sont pas sûr(e)s de la réponse à une question. Les joueurs ou équipes gagnent de l'argent quand ils ou elles répondent correctement à une question. Si un joueur ou une équipe parvient à répondre correctement à 11 questions, il ou elle gagne 1 million de dollars!

COMMENCER LE JEU

Faites glisser l'interrupteur à ON pour allumer le jeu. Vous entendrez la musique du jeu et on vous demandera si vous êtes prêt à commencer. Appuyez sur le bouton de verrouillage pour commencer une partie.

Au cours du jeu, vous pourrez faire passer les commentaires (et non les questions) qui défilent à l'écran en appuyant sur le bouton de verrouillage de la télécommande.

RÉGLAGES

Vous pouvez régler la vitesse de défilement du texte, le volume et le contraste de l'écran en gardant le bouton C enfoncé pendant 2 secondes. Vous ne pouvez pas accéder à cette fonction quand le jeu est en mode question/réponse.

Utilisez les boutons A (gauche), B (droite), et verrouillage (entrée) pour régler les éléments suivants :

VOLUME: réglez le volume de 0 (OFF) à 5 (maximum).
VITESSE DU TEXTE: réglez la vitesse de défilement du texte de 1 (niveau le plus lent) à 5 (niveau le plus rapide).
CONTRASTE: réglez le contraste de l'écran de 1 (niveau le plus clair) à 5 (niveau le plus foncé).

CAMARADES DE CLASSE

Cinq camarades de classe vous aideront au cours de la partie. Toutes les deux manches, les joueurs doivent choisir un nouveau camarade de classe que le groupe partage (chaque camarade de classe ne peut être choisi qu'une fois par partie). Les joueurs choisissent à tour de rôle le camarade de classe qui les aidera, en commençant par le joueur 1. Le texte à l'écran rappellera aux joueurs lequel d'entre eux doit choisir un camarade de classe.

Une fois que tous les joueurs ont utilisé toutes les fonctions d'aide ou une fois qu'ils sont rendus à la question à un million de dollars, les camarades de classe retourneront à leur pupitre et ne pourront plus participer au jeu.

MATIÈRES

Ce jeu comprend 13 matières différentes : Art, Animal Science, Ancient History, Astronomy, Cultural Studies, Geography, Health, Language Arts, Literature, Math, Modern History, Music, et Science & Technology.

Le jeu sélectionnera 10 matières au hasard au début de chaque partie. Il y a deux matières par année, de la 1re à la 5e année. Défilez d'une matière à l'autre à l'écran en appuyant sur le bouton A (gauche) et B (droite) de la télécommande. Appuyez sur le bouton de verrouillage pour confirmer votre choix. Toutes les cases de matières disparaîtront de l'écran, sauf celle qui a été choisie. Une question de la matière en question défilera alors dans le haut de l'écran et continuera à défiler jusqu'à ce que vous soyez prêt à répondre à la question, à tricher ou à abandonner.

S'il y a deux joueurs ou plus, le 1er joueur choisira la matière pour la première manche. S'il choisit Math de 4e année, tous les participants devront répondre à une question de mathématiques de 4e année. Le 2e joueur choisira alors la matière de la deuxième manche, etc.

QUESTIONS ET RÉPONSES

Vous devrez répondre à deux types de questions: vrai ou faux et questions à choix multiples. Utilisez la télécommande pour répondre aux questions.

- Si vous devez répondre à une question vrai ou faux, appuyez sur A/TRUE si vous pensez que la réponse est Vrai ou sur B/FALSE si vous pensez que la réponse est Faux. Appuyez ensuite sur le bouton de verrouillage pour confirmer votre réponse. Si vous avez fait une sélection et désirez changer votre réponse, vous pouvez le faire en appuyant sur une autre lettre. Cependant, après avoir appuyé sur le bouton de verrouillage, votre réponse est définitive et ne peut plus être changée.

• Si vous devez répondre à une question à choix multiples, appuyez sur la lettre qui correspond à la réponse de votre choix (A, B ou C). Appuyez ensuite sur le bouton de verrouillage pour confirmer votre réponse. Si vous avez fait une sélection et désirez changer votre réponse, vous pouvez le faire en appuyant sur une autre lettre. Cependant, après avoir appuyé sur le bouton de verrouillage, votre réponse est définitive et ne peut plus être changée.

Si vous avez appuyé sur A/TRUE, B/FALSE ou C, mais que vous préférez relire la question avant de confirmer, attendez 5 secondes et la question défilera de nouveau dans le haut de l'écran. Vous n'avez pas de limite de temps pour répondre aux questions, donc prenez votre temps!

Si vous répondez correctement à la question, vous gagnerez de l'argent et le jeu se poursuivra. Les témoins lumineux vous indiqueront combien d'argent vous avez gagné au cours de la partie. Consultez la section Argent du mode d'emploi pour savoir le montant associé à chaque question.

Au cours de la partie, les matières qui ont été choisies disparaîtront de l'écran. Seules les matières encore disponibles seront visibles.

TRICHER ET ÊTRE SAUVÉ

Comme à la télévision, ce jeu comprend deux fonctions pour tricher qui peuvent être utilisées une fois par partie quand vous n'êtes pas certain de connaître la réponse à une question.

• Appuyez sur PEEK pour jeter un coup d'œil à la réponse de votre camarade de classe. Sa réponse apparaîtra alors à l'écran. Appuyez sur A pour accepter la réponse de votre camarade de classe et appuyez sur B pour la refuser. Si vous refusez sa réponse, vous devrez soumettre votre propre réponse. Si vous l'acceptez et si la réponse est incorrecte, la partie prend fin pour vous. Une fois que vous aurez utilisé cette fonction, le témoin lumineux PEEK s'éteindra du tableau.

• Appuyez sur COPY pour copier la réponse de votre camarade de classe. Sa réponse apparaîtra alors à l'écran. Vous n'avez pas le choix d'accepter ou de refuser la réponse de votre camarade lorsque vous utilisez cette fonction. Si la réponse est incorrecte, la partie prend fin pour vous. Une fois que vous aurez utilisé cette fonction, le témoin lumineux COPY s'éteindra du tableau.

Lorsque vous répondez incorrectement à une question pour la première fois, vous pouvez être sauvé par votre camarade de classe. Le jeu vous avisera lorsque vous aurez répondu incorrectement à une question. Il affichera alors la réponse de votre camarade. Si sa réponse est correcte, vous serez sauvé et la partie continuera (le témoin lumineux SAVE s'éteindra alors). Si sa réponse est incorrecte, la partie prend fin pour vous.

Lorsque vous aurez utilisé toutes les fonctions pour tricher et la fonction SAVE, votre camarade de classe retournera à son pupitre et aucun autre camarade ne pourra être choisi pour le reste de la partie.

QUESTION À UN MILLION DE DOLLARS

Si un ou plusieurs joueurs ont bien répondu aux 10 premières questions, ils parviendront à la question à un million de dollars. Une matière de 5e année sélectionnée au hasard apparaîtra alors à l'écran. Vous devrez choisir si vous voulez tenter votre chance ou si vous voulez abandonner la partie avec 500 000 $. Appuyez sur le bouton DROP OUT de la télécommande pour abandonner la partie ou appuyez sur le bouton A pour répondre à la question à un million de dollars.

Les camarades de classe ne peuvent pas vous aider à répondre à la question à un million de dollars, même si vous n'avez pas utilisé les fonctions pour tricher et la fonction SAVE au cours de la partie. Si vous répondez correctement à la question, vous gagnerez 1 million de dollars et remporterez la partie!! Si vous répondez incorrectement à la question, vous ne gagnerez que 25 000 $ et vous ne remporterez pas la partie.

ARGENT

Les 11 questions posées correspondent à différents montants. Plus la partie progresse, plus les montants augmentent. La liste ci-contre montre combien d'argent vous gagnerez pour chaque question à laquelle vous répondez correctement.

Question 1 = 1 000 $	Question 6 = 50 000 $
Question 2 = 2 000 $	Question 7 = 100 000 $
Question 3 = 5 000 $	Question 8 = 175 000 $
Question 4 = 10 000 $	Question 9 = 300 000 $
Question 5 = 25 000 $	Question 10 = 500 000 $
Question 11 = 1 000 000 $	

Si vous répondez incorrectement à l'une des quatre premières questions et si vous ne pouvez être sauvé par un camarade, vous terminerez la partie sans argent. Dès que vous répondez correctement à la question 5, vous avez la certitude de remporter un minimum de 25 000 $. Ainsi, si vous répondez incorrectement à une question après la question 5 et si vous ne pouvez être sauvé, vous terminerez la partie avec 25 000 $.

Vous pouvez abandonner la partie à n'importe quel moment au cours des questions 2 à 11 et terminer la partie avec vos gains (abandonner à la question 1 ne vous fera pas gagner d'argent). Pour les questions 2 à 10, vous pouvez abandonner la partie dès que vous avez lu la question. Pour la question à un million de dollars, vous pouvez seulement connaître la matière avant de décider d'abandonner la partie. Après avoir lu la question à un million de dollars, vous ne pouvez plus abandonner. Ainsi, si vous répondez incorrectement à la question, vous terminerez la partie avec 25 000 $.

PARTIE TERMINÉE ET MODE VEILLE

À la fin de la partie, on vous demandera si vous voulez jouer de nouveau. Appuyez sur n'importe quel bouton de la télécommande pour commencer une nouvelle partie. Le jeu se réinitialisera alors. Si vous ne voulez plus jouer, glissez l'interrupteur à OFF. De plus, le jeu entrera en mode veille après 4 minutes d'inactivité. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur n'importe quel bouton de la télécommande. Pour éteindre complètement le jeu, faites glisser l'interrupteur sur le haut du tableau à OFF. Nous vous recommandons d'éteindre complètement le jeu afin de prolonger la durée de vie de la pile.

MODE D'EMPLOI ET DIRECTIVES DE SÉCURITÉ

INSTALLATION DES PILES (piles non incluses)

- Dévisser le couvercle du compartiment des piles du tableau et de la télécommande avec un tournevis Phillips (⊕).
- Insérer 3 piles AA dans le tableau (voir Fig. 1) et 2 piles AAA dans la télécommande (voir Fig. 2) en plaçant les extrémités positives (+) et négatives (-) dans le bon sens, tel qu'indiqué dans le compartiment des piles.
- Remettre les couvercles.

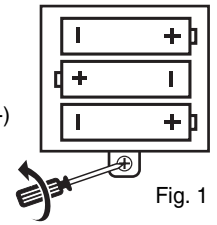


Fig. 1

UTILISATION SÉCURITAIRE DES PILES

- Ne pas mélanger différents types de piles ou des piles neuves et usées.
- Ne pas recharger les piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables ne doivent être rechargées qu'avec la surveillance d'un adulte.
- Seules les piles de même type ou de type équivalent sont recommandées.
- Les piles doivent être insérées sur la bonne polarité.
- Retirer les piles à plat du jeu.
- Ne pas court-circuiter les points d'échange.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Veuillez conserver ces consignes pour consultation ultérieure.
- Les piles alcalines sont recommandées

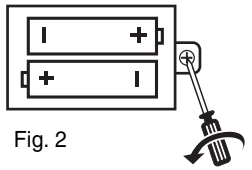


Fig. 2

MISE EN GARDE

- Un adulte devrait remplacer les piles.
- Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
- Peut contenir de petites pièces.
- Ne pas jeter les piles au feu, car elles pourraient fuir ou exploser.
- Ce produit contient du verre. S'il est cassé, il pourrait entraîner des blessures.

ENTRETIEN DE L'APPAREIL

- Si l'affichage n'est plus clair ou ne fonctionne plus correctement, remplacer les piles.
- Après avoir remplacé les piles, glisser l'interrupteur pour vérifier que l'appareil fonctionne bien (dans la plupart des cas, un fonctionnement défectueux est dû à la faiblesse des piles).
- Dans un environnement avec des décharges électrostatiques, le produit peut mal fonctionner et perdre sa mémoire. Dans un tel cas, réinitialiser le jeu en glissant l'interrupteur à OFF, puis en le glissant à ON.
- Si le produit continue à mal fonctionner une fois à ON, glisser l'interrupteur à OFF, attendre 1 ou 2 secondes puis le glisser à ON à nouveau.

ATTENTION: Tout changement ou toute modification non expressément approuvé par la partie responsable de la conformité pourrait annuler l'autorisation accordée à l'utilisateur d'utiliser cet appareil.

REMARQUE: Ce produit a été testé et déclaré conforme aux limitations relatives à un appareil numérique de classe B, en vertu de la section 15 des règles du Conseil fédéral des communications. Ces limites visent à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil utilise et émet une énergie de fréquence radio, et s'il n'est pas correctement installé et utilisé, il peut causer des interférences dans les communications radio et télévision. Il n'y a toutefois aucune garantie qu'il ne se produira pas d'interférences dans une installation particulière. Si cet appareil brouille la réception à la radio ou à la télévision, ce qu'on peut déterminer en éteignant puis en rallumant l'appareil, nous encourageons l'utilisateur à essayer de corriger le problème en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
- Brancher l'équipement sur une prise de courant faisant partie d'un autre circuit que celui sur lequel est branché le récepteur.
- Consulter le fournisseur ou un technicien d'expérience en radio/télévision afin d'obtenir de l'assistance.

© 2008 JMBP, Inc. Are You Smarter Than A Fifth Grader?, Are You Smarter Than A 5th Grader?, et tous les slogans et logos sont des marques de commerce de JMBP Inc. Tous droits réservés.

© 2008 Techno Source. Tous droits réservés.
TECHNOSOURCE est une marque de commerce déposée et la propriété de Techno Source.

30 Canton Road, Kowloon, Hong Kong
FABRIQUÉ EN CHINE
IM-0215-CF

Les spécifications du produit et les couleurs peuvent varier.

Questions? Commentaires?
Visitez notre site Web au
www.technosourceusa.com